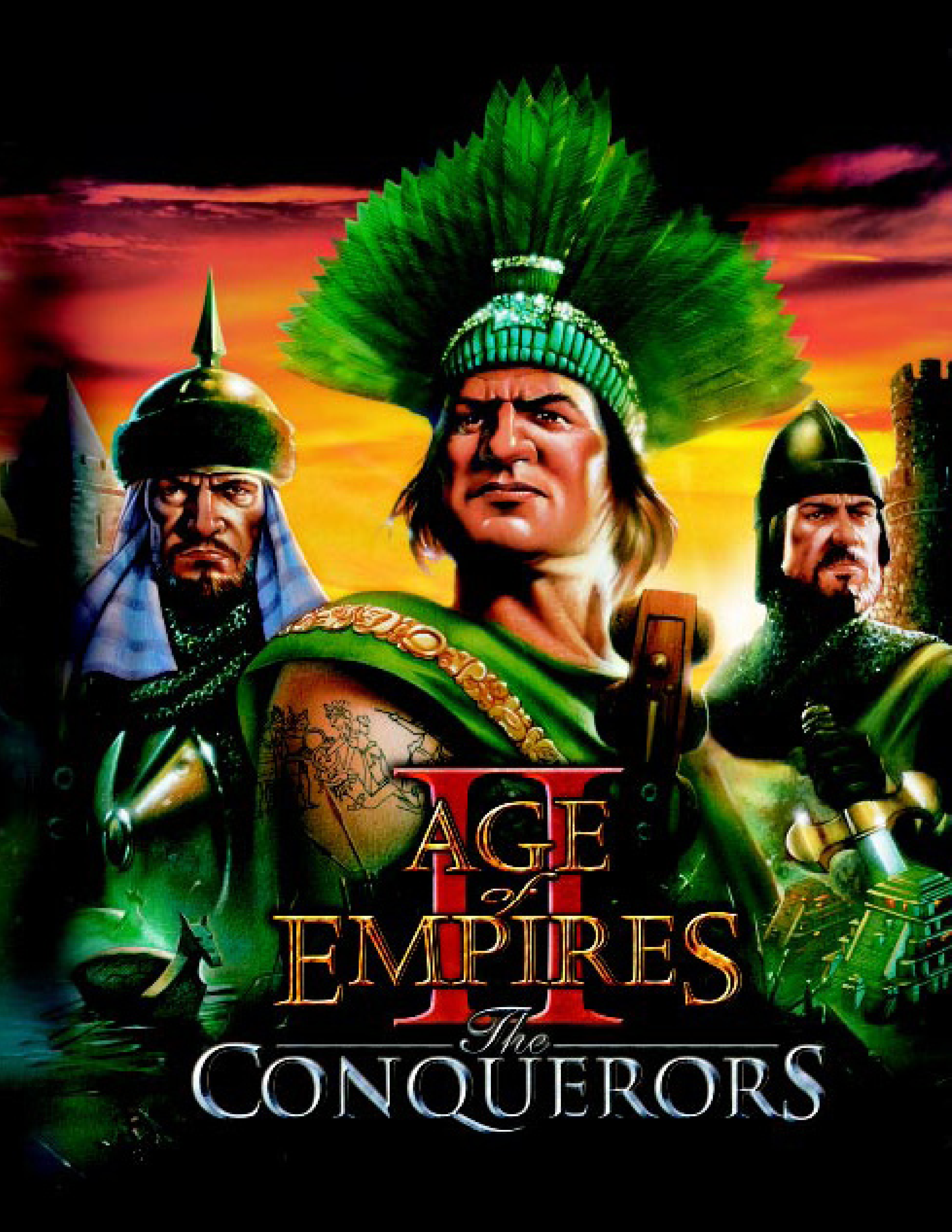


II
AGE of EMPIRES
The
CONQUERORS

# Предупреждение

Пожалуйста, изучите это предупреждение, прежде чем запустить компьютерную игру. Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно посоветуйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно понаблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.

# Содержание


## Глава 1: Знакомство с игрой

Что нового 4
Изменения в Age of Kings 6
Установка, запуск и удаление игры 7

## Глава 2: Новые особенноси игры

Новые кампании 8
Новые типы игры 8
Автоматическое восстановление ферм 9
Размещение подразделений внутри таранов 9
Разумные крестьяне 10
Улучшенная торговля и выплата дани 10
Улучшенный обмен сообщениями 11
Цвета друг-враг 11
Возможность отдавать приказы дружественным игрокам под управлением компьютера 11
Улучшенная запись игры 12
Полномасштабные скриншоты карт 12

## Глава 3: Подразделения

Пехота 13
Лучники 15
Кавалерия 16
Осадные орудия 18
Корабли 19
Другие подразделения 20

## Глава 4: Технологии

Экономические и военные технологии 21
Уникальные технологии 23

## Глава 5: Техническая поддержка

Техническая поддержка 28

# Глава 1

# Знакомство с игрой

Age of Empires II®: The Conquerors Expansion – это продолжение замечательной стратегии The Age of Kings® — с новыми кампаниями и возможностями. Это руководство рассчитано на тех, кто уже играл в Age of Empires II: The Age of Kings, в нем рассказывается только о нововведениях в The Conquerors Expansion. Если вы еще не играли в The Age of Kings, самый простой способ познакомиться с принципами игры – пройти обучающую кампанию с Уильямом Уоллесом (В главном меню выберите Обучение). Вы также можете прочитать руководство к игре The Age of Kings, для того чтобы получить дополнительную информацию.

## Что нового

В Age of Empires II: The Conquerors Expansion появились следующие новшества:

– **Цивилизации** – Ацтеки, гунны, корейцы, майя и испанцы. Чтобы узнать о возможностях каждой из этих цивилизаций, смотрите Характеристики цивилизаций в приложении к руководству. Чтобы получить историческую справку о каждой цивилизации, выберите в главном меню пункт История.

– **Подразделения** – Конкистадоры, воины-орлы, воины с алебардами, гусары, воины-ягуары, миссионеры, петарды, лучники с плюмажами, тарканы, корабли-черепахи и боевые повозки. Более подробно о подразделениях рассказывается в Главе III.

– **Технологии** – Родословная, караван, лекарственные травы, ересь, парфянская тактика, теократия и кольца лучников. Кроме этого каждая цивилизация может изучить свою уникальную технологию, позволяющую улучшить уникальное подразделение или увеличить бонус команде. О технологиях подробно рассказывается в Главе IV.

– **Кампании** – Сражайтесь за гунна Аттилу, Эль Сида, Монтесуму и других великих полководцев. Установите уровень сложности игры по вашему желанию. Перед тем как начать игру, теперь вы можете нажать на кнопку Разведка и познакомиться с особенностями карты и вашими противниками.

– **Новые разновидности игры** – Царь горы, погоня за Чудом света, защита Чуда света.

– **Карты реального мира** – Настоящие карты Британии, Франции, Италии и,

конечно, Техаса.

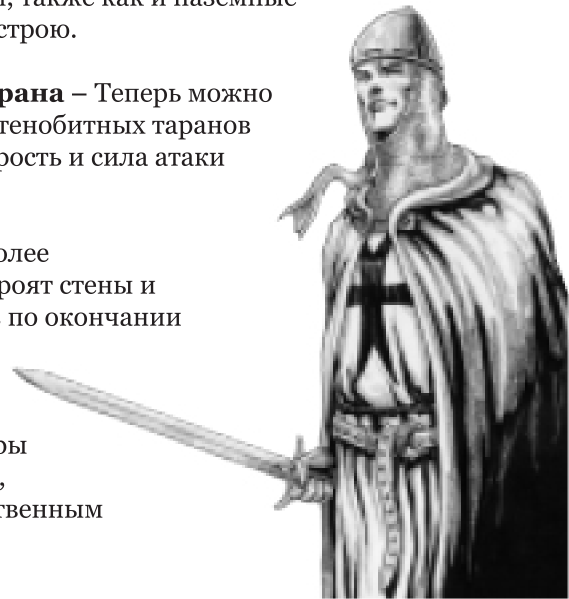
– **Дополнительные карты** – Арена, Призрачное озеро, Монголия, Кочевник, Оазис, Солончак, Скандинавия, Юкатан и Случайная суша.

– **Зимний и тропический рельеф** – Зимой прогуляйтесь по снегу и оставьте на нем свои следы. В тропиках выращивайте индеек вместо овец и отбивайтесь от ягуаров, а не от волков.

– **Условие победы До последней капли крови** – после того как враг разгромлен, игроки из одной команды начинают сражаться друг против друга, чтобы выявить победителя.

– **Автоматическое восстановление ферм** – Теперь фермы можно восстанавливать автоматически, после того как с них будет собран весь урожай.

– **Боевые построения кораблей** – Корабли, также как и наземные подразделения, теперь могут передвигаться в строю.



– **Размещение подразделений внутри тарана** – Теперь можно размещать подразделения внутри осадных и стенобитных таранов для защиты от огня противника, при этом скорость и сила атаки таранов увеличивается.

– **Разумные крестьяне** – Крестьяне стали более сообразительными, они более рационально строят стены и автоматически отправляются на сбор ресурсов по окончании строительства здания для хранения ресурсов.

– **Усовершенствованные осадные орудия** – Мангонели, онагры и осадные онагры не будут автоматически атаковать противника, если при этом они могут нанести урон дружественным подразделениям.

– **Улучшенная торговля и выплата дани** – возможность покупать, продавать и выплачивать в виде дани по 500 единиц ресурсов или предлагать в качестве выкупа все, что у вас есть в наличии.

– **Улучшенный обмен сообщениями** – Все сообщения выделяются цветом, соответствующим этому игроку.

– **Улучшенный интерфейс пользователя для дипломатии** – Вы можете увидеть, как к вам относятся другие игроки.

– **Цвета друг-враг** – Измените настройки, чтобы все враги отображались одним, а союзники – другим цветом.

– **Возможность отдавать приказы дружественным игрокам под управлением компьютера** – Теперь вы можете отправить сообщение союзному игроку под управлением компьютера и приказать ему атаковать, выплатить дань, построить экономическое или военное здание или чудо света.

– **Возврат камеры в прежнее положение** – Нажмите на клавишу BACKSPACE, чтобы вернуть камеру в прежнее положение. Например, на экране только что были ваши войска, а вы перенеслись к ратуше, чтобы разобраться с экономикой, теперь с помощью клавиши BACKSPACE вы можете снова вернуться к армии. Таким образом, вы можете просмотреть 10 различных участков карты, которые вы посещали до этого.

– **Опция Случайная команда** – Игроки, которые при выборе команды перед началом игры выбрали значок (?), будут случайным образом распределены в одну из команд. Если этот значок выберут все игроки, компьютер сам сформирует две команды и распределит по ним игроков.

– **Улучшенная запись игры** – Записывайте текст сообщений и вставляйте закладки, чтобы вам было проще найти интересующие вас битвы.

– **Полномасштабные скриншоты карт** – Выберите масштаб и создайте скриншот, полностью охватывающий всю игровую карту.

– **Улучшенный редактор карт** – Новые триггеры сценариев, в том числе возможность изменять названия и характеристики подразделений.

– **Настраиваемые случайные карты** – Напишите свои скрипты для случайных карт, указывающие компьютеру, какие ресурсы, рельеф и подъемы должны быть размещены на случайной карте. Более подробно об этих новшествах рассказывается в Главе II.

# Изменения в Age of Kings

В Conquerors Expansion был внесен ряд изменений, касающийся цивилизаций, подразделений и технологий Age of Kings.



## Изменения, касающиеся цивилизаций

В The Conquerors Expansion были внесены следующие изменения, касающиеся цивилизаций The Age of Kings:

– **Бритоны** – Для построения ратуши требуется на 50% меньше древесины, но только в Эпоху замков и Эпоху империй.
– **Византийцы** – Бонус команде: монахи лечат на 50% быстрее.
– **Китайцы** – Начинают игру с -50 древесины.
– **Готы** – Охотники могут приносить +15 мяса.
– **Тевтоны** – +5 к обзору ратуши, вместо +5 к дальности стрельбы.
– **Турки** – Гусары улучшаются бесплатно; +25% очков здоровья подразделениям с огнестрельным оружием вместо +50%.
– **Викинги** – Порт дешевле на 25%, а не на 33%.

Кроме этого, каждая цивилизация Age of Kings может создавать новые подразделения и изучать новые технологии в The Conquerors Expansion. Чтобы узнать о новых технологиях и подразделениях всех цивилизаций, прочитайте приложение Новые подразделения и технологии.

## Изменения, касающиеся подразделений

В The Conquerors Expansion были внесены следующие изменения, касающиеся подразделений The Age of Kings.

– **Конный лучник и тяжелый конный лучник**– быстрее передвигаются, повышена скорострельность и скорость производства.
– **Верблюд и тяжелый верблюд** – быстрее передвигаются.
– **Бомбарды** – наносят больший урон осадным орудиям; они стали прочнее; повысилась скорострельность; бесплатное улучшение (за исключением Химии).
– **Канониры** – увеличена атака против пехоты; бесплатное улучшение (за исключением Химии).

– **Янычар и опытный янычар** – увеличена атака.
– **Хускерл** – увеличена атака против лучников; добавлена защита от стрел.
– **Пикинер** – Уменьшен бонус к атаке против верблюдов.
– **Мангонел, онагр и осадный онагр** – быстрее передвигаются, повышена скорострельность; бонус к атаке против осадных орудий; не открывают огонь, если существует вероятность нанести урон дружественным подразделениям.
– **Самурай** – быстрее передвигаются, увеличен бонус к атаке против других уникальных подразделений.
– **Баллиста и тяжелая баллиста** – увеличены проникающий урон и дальность стрельбы, но теперь баллисты нельзя улучшить, изучив оперение стрел, игловидный наконечник или наручи (в кузнице).
– **Разведчик, легкая кавалерия и гусар** – бонус к атаке против монахов; повышена сопротивляемость обращению.
– **Воины с мечами, берсеркеры, самураи и синие налетчики** – добавлена зашита от стрел.
– **Синие налетчики** – увеличена скорость производства.

## Другие изменения

В The Conquerors Expansion также были внесены следующие изменения по сравнению с The Age of Kings:
– **Ратуша** – Для постройки теперь требуется 275 древесины и 100 камня; увеличено время строительства; оперение стрел, игловидный наконечник и наручи (в кузнице) увеличивают атаку и обзор ратуши, а не дальность стрельбы.
– **Аванпост** – Затраты на постройку уменьшены до 25 древесины и 10 камня; увеличен обзор.
– **Реликвии** – Генерируют больше золота.

# Установка, запуск и удаление игры

Вы не сможете установить Age of Empires II: The Conquerors, если у вас не установлена игра Age of Empires II: The Age of Kings. Вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:
1. Вставьте диск с программой в устройство для чтения дисков. Нажмите кнопку “**Пуск**” (**Start**) и выберите в меню “**Выполнить**” (**Run**).
2. В появившемся окне введите D:\autorun, если ваш дисковод является диском D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите OK.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране. После завершения процесса установки может потребоваться перезагрузка компьютера. Мы советуем не отменять ее.

Каждый раз, когда вы хотите запустить программу:
1. Нажмите кнопку “**Пуск**” (**Start**).
2. Выберите “**Программы**” (**Programs**) / “**Новый Диск**” / “**Age of Empires II. The Conquerors**”.
3. Щелкните “**Запустить игру**”.

Для удаления программы с компьютера:
1. Нажмите кнопку “**Пуск**” (**Start**).
2. Выберите “**Программы**” (**Programs**) / “**Новый Диск**” / “**Age of Empires II. The Conquerors**”.
3. Щелкните “**Удалить игру**”.

Перед началом игры рекомендуем завершить работу всех запущенных приложений, а также программ работающих в фоновом режиме.

# Глава 2

# Новые особенности игры

## Новые кампании

В The Conquerors Expansion включены четыре новые кампании, воспроизводящие исторические войны, в которых участвовали войска под командованием Аттилы, Эль Сида, Монтесумы и других полководцев, в которые входит ряд сценариев, основанных на реальных исторических событиях.



**Чтобы играть в новые кампании:**
В главном меню выберите Одиночная игра, нажмите Кампании The Conquerors и затем щелкните на названии кампании, в которую вы хотите играть.

## Новые разновидности игры

Игра на случайной карте в The Age of Kings теперь называется стандартной игрой, интерфейс упрощен, чтобы вам было легче выбрать, в какую разновидность случайной игры вы хотите играть.



**Чтобы играть в стандартную одиночную игру:**
В главном меню выберите Одиночная игра, нажмите Стандартная игра, а затем выберите Игру, в которую вы хотите играть (случайная карта, цареубийство, бой насмерть, сценарий, или одна из новых разновидностей игры). О том, как начать коллективную игру, рассказывается в руководстве к The Age of Kings.

В The Conquerors Expansion появились три новых разновидности игры.

– **Царь горы** – Чтобы победить захватите монумент в центре карты и удерживайте его в течении определенного периода времени. Чтобы отвоевать монумент у противника, уничтожьте все вражеские подразделения, находящиеся рядом с монументом, и подведите к нему одно из ваших подразделений. В этой разновидности игры очень многое зависит от рельефа. Например, на побережье вы сможете обороняться с помощью стен и замков; на островах – только с помощью кораблей; на картах Призрачного озера – только с помощью сухопутных подразделений.
– **Погоня за Чудом света** – Игроки не воюют, побеждает тот, кто первым построит чудо света. Все игроки являются союзниками, нельзя враждовать и играть в одной команде. Однако вы можете играть в коллективную игру, совместно управляя одной цивилизацией. Нельзя строить стены, инженерные мастерские и требушеты.
– **Защита Чуда света** – У одного из игроков в начале игры уже построено Чудо света, защищенное стенами, чтобы победить, он не должен позволить другим игрокам уничтожить его. Все игроки начинают игру в Эпоху империй со всеми изученными технологиями, в распоряжении каждого игрока несколько крестьян и большое количество различных ресурсов.

# Автоматическое восстановление ферм

Теперь фермы можно «ставить на очередь» на мельнице, чтобы они автоматически восстанавливались после того, как с них будет собран весь урожай, и они истощатся. Если ферма поставлена на очередь она будет автоматически восстановлена, и вы не получите уведомление: «ферма истощена».



**Чтобы автоматически восстановить ферму:**
Выберите мельницу и затем нажмите на кнопку **Восстановить ферму.** Нажмите на кнопку несколько раз, чтобы запланировать восстановление нескольких ферм.

На восстановление фермы затрачивается столько же ресурсов, сколько и на постройку новой фермы, при добавлении в очередь очередной фермы, вы должны учитывать, что для этого вам потребуется большое количество древесины. Поставить ферму на очередь или удалить ее из очереди можно на любой мельнице. Фермы будут восстанавливаться даже в том случае, если все мельницы будут уничтожены. Если вы изучите технологию, улучшающую фермы, ей воспользуются и те фермы, которые включены в очередь.

# Размещение подразделений внутри таранов

Все пешие подразделения (пехота и лучники) можно размещать внутри таранов; нельзя размещать крестьян, монахов, петарды, королей, верховые подразделения и осадные орудия. Пехотинцы и пикинеры увеличивают скорость тарана и силу атаки против зданий. Подразделения, размещенные внутри тарана, не получают повреждений во время атаки, но лучники, находящиеся внутри, не могут стрелять.

В обычном и стенобитном таране можно разместить до 4-х подразделений, в осадном таране – 6. Над тараном, внутри которого размещены подразделения, появляется флаг. Союзники могут размещать подразделения в дружественных таранах (и выводить их наружу). Подразделения также будут выведены из тарана, если он будет уничтожен, обращен вражеским монахом или если изменятся дипломатические отношения между игроками.

Если таран с размещенными в нем воинами грузится на корабль, каждое

подразделение занимает на корабле одно место. Например, внутри тарана находятся три подразделения, значит, на транспортном корабле будет занято 4 места.



**Чтобы разместить подразделение внутри тарана:**
Выберите подразделение (или отряд), и щелкните правой кнопкой мыши на осадном, стенобитном или обычном таране.

**Чтобы вывести из тарана все подразделения:**
Выберите обычный, стенобитный или осадный таран и нажмите на кнопку **Покинуть здание**.
Вы также можете выводить подразделения по одному или отрядами с помощью клавишей **CTRL** и **SHIFT**, точно так же как и во время вывода войск из здания.

# Разумные крестьяне

Крестьяне теперь более продуманно подходят к сбору ресурсов и строительству стен.

– Крестьяне автоматически начинают добычу ресурсов, находящихся недалеко от здания после постройки мельницы, рудника, лесопилки или ратуши.
– Если крестьянин, несущий ресурсы, получит приказ строить здание для хранения другого типа ресурса, перед тем как начать сбор других ресурсов, он отнесет свой груз в хранилище. Например, если крестьянин несет 8 пищи, а вы приказали ему построить лесопилку, перед тем как отправиться на заготовку древесины, он отнесет пищу в хранилище.
– Если вы пошлете группу крестьян на обработку одной фермы, крестьяне сами распределятся по пустующим фермам, расположенным неподалеку.
– Если двум или более крестьянам приказать строить стену, они приступят к строительству в разных местах, чтобы стена построилась быстрее. Теперь строительство стен начинается с внешней стороны и идет от краев к середине, в связи с чем, стены должным образом заканчиваются у кромки воды или границы леса.

# Улучшенная торговля и выплата дани

Вы можете покупать, продавать и выплачивать в виде дани по 500 единиц ресурсов или предлагать в качестве выкупа все, что у вас есть в наличии.



**Чтобы купить продать или выплатить дань в размере 500 единиц:**
Нажмите на клавишу **SHIFT**, а затем щелкните на кнопке, соответствующей тому ресурсу, который вы хотите купить, продать и выплатить в качестве дани.

**Чтобы выплатить в качестве дани все, что у вас есть в наличии:**
Нажмите на клавишу **CTRL**, а затем щелкните на кнопке, соответствующей тому ресурсу, который вы хотите отправить в качестве дани.

# Улучшенный обмен сообщениями

Текст сообщения теперь выделяется цветом, соответствующим данному игроку, и появились два новых способа отправлять сообщения определенным игрокам. В The Age of Kings, можно было начать сообщение с точки с запятой (;), чтобы его получили только союзники. Теперь можно воспользоваться восклицательным знаком (!), чтобы отправить сообщение только врагам и звездочкой (*), чтобы его прочитали все.

# Цвета друг-враг

В режиме друг-враг применяется простая цветовая схема, которая помогает вам быстро определить, какие игроки являются вашими союзниками, а какие - врагами. В этом режиме за каждым игроком не закрепляется свой индивидуальный цвет. Напротив, враги отображаются красным цветом, союзники – желтым, нейтральные игроки – серым, а ваши подразделения – синим. Цвета зависят от того, как вы относитесь к каждому из игроков (но не от того, как они относятся к вам).



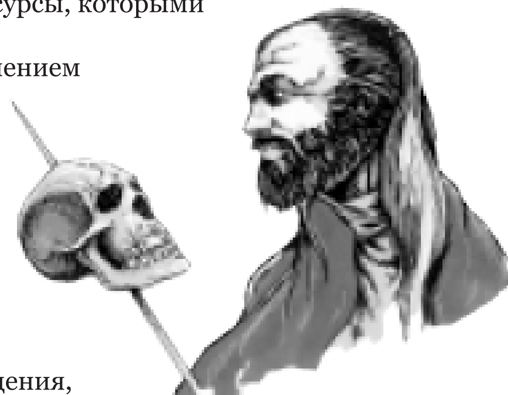
**Чтобы использовать цветовую схему друг-враг:**
В главном меню выберите пункт **Настройки** (во время игры нажмите на кнопку **Меню**, а затем на кнопку **Настройки**), затем выберите **Цвета друг-враг**. Вы также можете сделать это во время игры с помощью с помощью клавиши быстрого действия (по умолчанию ALT+G).

# Возможность отдавать приказы дружественным игрокам под управлением компьютера

Если вы играете в стандартную игру (не сценарий кампании), вы можете воспользоваться кнопкой Приказы, чтобы отправить приказ дружественным игрокам (союзникам) под управлением компьютера.

Существует следующий набор команд:
– **3: Пищи, пожалуйста** – Игрок под управлением компьютера пришлет вам 100 пищи.
– **4: Древесины, пожалуйста** – Игрок под управлением компьютера пришлет вам 100 древесины.
– **5: Золота, пожалуйста** – Игрок под управлением компьютера пришлет вам 100 золота.
– **6: Камня, пожалуйста** – Игрок под управлением компьютера пришлет вам 100 камня.
– **31: Атакуем врага, сейчас же!** – Игрок под управлением компьютера начнет атаковать самого опасного противника. Если вы отправите ему приказ «Жди моего сигнала к атаке», игрок не будет атаковать до получения этого приказа.
– **32: Хватит уже создавать крестьян** – Игрок под управлением компьютера сосредоточится на создании военных подразделений.
– **33: Создай больше крестьян** – Игрок под управлением компьютера сосредоточится на развитии экономики.
– **34: Строй флот** – Игрок под управлением компьютера сосредоточится на строительстве боевых кораблей.
– **35: Хватит строить флот** – Игрок под управлением компьютера прекратит строить военные корабли.
– **36: Жди моего сигнала к атаке** – Игрок под управлением компьютера не будет атаковать противника до тех пор, пока не получит ваше сообщение «Атакуем врага, сейчас же!» Если вы не прикажете игроку ждать, он будет автоматически атаковать неприятеля.

– **37: Строй Чудо Света** – Игрок под управлением компьютера начнет накапливать ресурсы и попытается построить Чудо света.
– **38: Передай мне излишние ресурсы** – Игрок под управлением компьютера отправит вам все ресурсы, которыми может поделиться.
– **42: В какой ты эпохе?** – Игрок под управлением компьютера сообщит вам, в какой эпохе он находится.



# Улучшенная запись игры

В записанных играх теперь сохраняются сообщения, вы также можете вставлять закладки, чтобы вам легче было находить важные сражения при воспроизведении записи.



**Чтобы вставить закладки:**
Во время записи игры нажмите на кнопку **Меню**, а затем щелкните **Сохранить главу** (или нажмите F9).

**Чтобы перейти к другой главе во время воспроизведения:**
Нажмите на кнопку **Следующая глава** или **Предыдущая глава**.

# Полномасштабные скриншоты карт

Теперь вы можете сохранить скриншот всей карты в том виде, в каком вы ее видите на экране, включая туман войны. В одиночной игре вы можете сделать такой скриншот в любое время, но в коллективной игре вам придется ждать ее окончания. Сохранить скриншот из редактора карт, вы можете или во время игры на этой карте или в режиме тестирования сценария.



**Чтобы открыть всю игровую карту:**
Напечатайте **Marco** (открыть карту) и/или **Polo** (убрать туман войны) в окне чата. Если вы хотите, чтобы эти команды были доступны в коллективной игре, включите опцию **Разрешить обман**.

**Чтобы создать скриншот всей карты:**
Нажмите **CTRL+F12**, а затем нажмите на кнопку, соответствующую выбранному масштабу (1:3 – максимальный размер изображения; 1:8 - минимальный). Снимки карты сохраняются в папке Screenshots в директории с установленной игрой.

# Глава 3

# Подразделения

В The Conquerors Expansion появилось несколько новых подразделений, более подробно о новых подразделениях можно узнать в Приложении, в разделе Новые подразделения и технологии.

## Пехота



### Воин-орел и опытный воин-орел

Быстрая пехота с отличным обзором, защитой от стрел, сопротивляемостью обращению, бонусом к атаке против монахов и небольшим бонусом к атаке против осадных орудий и всадников. Цивилизации, у которых нет кавалерии (ацтеки и майя) начинают игру с воином-орлом вместо разведчика.

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в казармах |
| **Эффективен против:** | лучников, монахов, осадных орудий |
| **Неэффективен против:** | пехоты, канониров |
| **Улучшения:** | **Очки здоровья** – Эльдорадо (уникальная технология майя, изучается в замке)<br>**Атака —** ковка, литье металла, доменная печь (кузница); захватнические войны (уникальная технология ацтеков, изучается в замке)<br>**Броня —** чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)<br>**Обзор —** слежка (казармы)<br>**Скорость —** оруженосцы (казармы)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*Ацтеки ценили воинское искусство, и воины могли повысить свой социальный статус в обществе, отличившись в бою или получив повышение в звании. Одним из самых высоких званий считался воин-орел. Воины-орлы носили разноцветные головные уборы из орлиных перьев и костюмы, украшенные перьями, по которым их легко*

*было отличить. Они не пользовались тяжелыми доспехами и могли очень быстро передвигаться, воины-орлы атаковали противника и мгновенно уходили от ответного удара. Однако они значительно уступали в бою европейцам, закованным в стальные доспехи и вооруженным стальным оружием. Лучшие из воинов-орлов получали статус элиты. Из них формировались специальные отряды, которые посылали на самые ответственные задания.*

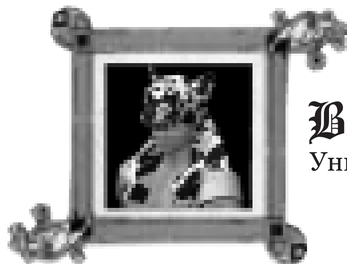


## Воин с алебардой

Сильнее пикинера, бонус к атаке против всадников и боевых слонов.

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в казармах |
| **Эффективен против:** | всадников, боевых слонов |
| **Неэффективен против:** | пехоты, лучников, баллист, мангонелей, канониров |
| **Улучшения:** | **Атака —** ковка, литье металла, доменная печь (кузница)<br>**Броня —** чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)<br>**Обзор —** слежка (казармы)<br>**Скорость —** оруженосцы (казармы)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*Алебарда - это древковое оружие, изобретенное в средние века и применявшееся против воинов в тяжелых доспехах, в основном - кавалерии. Она представляла собой сочетание копейного острия, лезвия секиры и крюка на длинном древке. С помощью копейного острия можно было обороняться от кавалерии, крюком пробивать броню и стаскивать всадников с лошадей, а секирой разрубать броню, нанося удар двумя руками. Алебарда не обеспечивала воину достаточной защиты, поэтому воины с алебардами часто входили в состав смешанных подразделений.*



## Воин-ягуар и опытный воин-ягуар

Уникальное подразделение ацтеков, бонус к атаке против пехоты.

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | пехоты |
| **Неэффективен против:** | лучников, мангонелей, канониров, конных лучников |
| **Улучшения:** | **Атака —** ковка, литье металла, доменная печь (кузница); захватнические войны (уникальная технология ацтеков, изучается в замке)<br>**Броня —** чешуйчатая броня, кольчуга, пластинчатая броня (кузница)<br>**Обзор —** слежка (казармы)<br>**Скорость —** оруженосцы (казармы)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*Следующим по старшинству званием в армии ацтеков после воина-орла был воин-*

*ягуар. Воины-ягуары были лучше вооружены и носили более тяжелые доспехи, чем воины-орлы. В армии они играли роль тяжелой пехоты, вступавшей в рукопашный бой с основными силами противника. Они получали значительное преимущество при стычке с неподготовленным врагом или при схватке с легкими войсками, которые были так самонадеянны, что вступили в бой с воинами-ягуарами. Эти воины носили шлемы в виде головы ягуара и одежду, раскрашенную под цвет шкуры ягуара. Ягуар был их тотемом, так как он считался самым свирепым хищников в джунглях Центральной Америки. Они сражались плоскими деревянными дубинками, в которые вставлялись куски обсидиана. Это оружие называлось маканой и являлось аналогом европейского меча.*

*Лучшие воины-ягуары получали статус элиты, ветераны были прекрасно вооружены и по праву считались самыми лучшими бойцами.*



# Лучники



## Лучник с плюмажем и опытный лучник с плюмажем

Уникальное подразделение майя. Он сильнее, быстрее и у него более прочные доспехи по сравнению с другими лучниками, но у него и слабее атака.

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | других лучников, медленных подразделений (монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов) |
| **Неэффективен против:** | кавалерии, застрельщиков, других быстрых подразделений (воинов-орлов, синих налетчиков) |
| **Улучшения:** | **Атака** — химия (университет)<br>**Атака, дальность стрельбы** — оперение стрел, игловидный наконечник, наручи (кузница)<br>**Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)<br>**Точность стрельбы** — баллистика (университет), кольцо лучника (стрельбище)<br>**Скорость производства** — воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению** — вера, ересь (монастырь) |

*Коренное население Центральной Америки изобрело лук и применяло его во время военных действий. Однако луки американских индейцев были более примитивными по сравнению с азиатскими клееными луками или длинными английскими луками. Лучники часто получали приказ просто подранить воинов противника, чтобы потом их можно было захватить в плен. Как и другие воины майя, лучники носили специальные одеяния, чтобы командиры могли легко отличить их во время боя. В отличие от других воинов, лучники не имели большого веса в обществе, поэтому лучниками становились наименее умелые и знатные воины. Те, кто обладал большими амбициями, стремились вступить в ряды воинов-орлов и получить возможность захватывать пленников.*

*Наиболее опытные и умелые лучники становились лучниками с плюмажами. Они были незаменимы в том случае, если требовалось подорвать боевой дух противника, засыпав его градом стрел, и одержать полную и безоговорочную победу.*



## Боевая повозка и усиленная боевая повозка

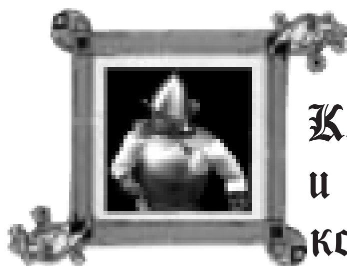
Уникальное подразделение корейцев. Стрелковое подразделение с прочной броней (У корейцев два уникальных подразделения; второе – корабль-черепаха, строящийся в порту).

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | пехоты, лучников |
| **Неэффективен против:** | кавалерии, застрельщиков, пикинеров, верблюдов |
| **Улучшения:** | **Атака —** химия (университет)<br>**Атака, дальность стрельбы —** оперение стрел, игловидный наконечник, наручи (кузница)<br>**Броня —** усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)<br>**Точность стрельбы —** баллистика (университет), кольцо лучника (стрельбище)<br>**Скорость** – коневодство (конюшня)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*Корейское царство Коре часто подвергалось атакам соседей - китайцев, варваров с севера, таких как монголы, и пиратов. Чтобы выжить, ему нужна была сильная армия. У нас есть письменные свидетельства, что в Коре было великолепно развито военное дело, возможно, корейцы первыми в мире применили в сражении ракеты и боевые повозки. Несколько повозок можно было поставить в ряд и создать дополнительные оборонительные укрепления на открытой местности. Они обеспечивали подвижную, но достаточно эффективную защиту против кавалерии. Так и возникла боевая повозка - классическая колесница с вращающимися лезвиями, подвижная крепость из которой лучники могли вести огонь по противнику.*



# Кавалерия



## Конкистадор и опытный конкистадор

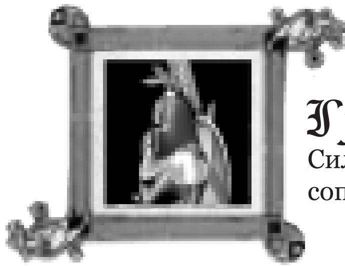
Уникальное подразделение испанцев, конный канонир, Стрелковое подразделение, наносящее огромный урон на небольшом расстоянии; на больших расстояниях точность стрельбы снижается (У испанцев два уникальных подразделения; второе – миссионер, конный монах).

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | мечников, монахов, тевтонских рыцарей, боевых слонов |
| **Неэффективен против:** | рыцарей, пикинеров, верблюдов |

| | |
|---|---|
| **Улучшения:** | **Очки здоровья** – родословная (конюшня)<br>**Броня** — усиленные доспехи для лучников, кожаные доспехи для лучников, кольчуга для лучников (кузница)<br>**Скорость** – коневодство (конюшня)<br>**Скорость производства** — воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению** — вера, ересь (монастырь) |

*Испанских искателей приключений, стремившихся завоевать Новый свет, называли конкистадорами. Ими становились небогатые дворяне, сыновья, лишенные наследства и просто солдаты удачи, стремившиеся к славе и богатству. У большинства из них даже не было военного контракта. Они были вооружены стальными мечами, огнестрельным оружием и пиками и в техническом отношении намного превосходили воинов-туземцев Нового света. Особенно туземцев поразили лошади - они считали всадников гибридами человека и чудовища на четырех ногах. Благодаря распространению европейских болезней и союзу с другими племенами, небольшие армии конкистадоров относительно легко завоевали две великие американские цивилизации - инков и ацтеков.*

*Среди воинов-европейцев, высадившихся на берега Америки, были опытные и умелые воины, ставшие элитой конкистадоров. Именно они обеспечили успех в сражениях с превосходящим противником за счет отличного вооружения и прекрасной воинской выучки.*

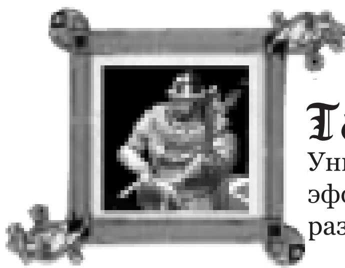


## Гусар

Сильнее легкой кавалерии; бонус к атаке против монахов; сопротивляемость обращению.

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в конюшне |
| **Эффективен против:** | лучников, конных лучников, осадных орудий, монахов |
| **Неэффективен против:** | пикинеров, рыцарей, верблюдов |
| **Улучшения:** | **Атака** — ковка, литье металла, доменная печь (кузница)<br>**Броня** — чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)<br>**Очки здоровья** – родословная (конюшня)<br>**Скорость** – коневодство (конюшня)<br>**Скорость производства** — воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению** — вера, ересь (монастырь) |

*В 15 веке в венгерской армии появились отряды легких кавалеристов, которых стали называть гусарами. Они были прекрасными наездниками, которых с детства учили скакать верхом в венгерских степях. Они носили яркую униформу, которая придавала им лоск и выделяла их из серой массы. На марше гусары занимались разведкой и совершали набеги в тыл неприятелю. В случае необходимости они могли принять участие в битве, но были слишком легко вооружены и носили легкие доспехи, чтобы выдержать бой с тяжелой кавалерией или пехотой. Гусары были крайне эффективны, если требовалось догнать отступающего врага и довершить разгром. Яркая униформа и бравые манеры сделали гусар очень популярными, и они вскоре появились в большинстве европейских армий, расцвет гусарства пришелся на эпоху наполеоновских войн. Британские гусары принимали участие в войне с корейцами, но к тому времени они уже сидели в танках, а не скакали на лошадях.*



## Таркан и опытный таркан

Уникальное подразделение гуннов. Кавалерия, особенно эффективная против зданий, тарканы были настоящими разрушителями.

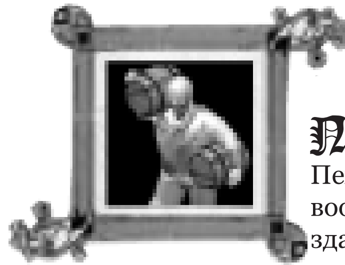
| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | зданий, лучников, мангонелей, конных лучников, осадных орудий, монахов |
| **Неэффективен против:** | пикинеров, рыцарей, верблюдов |
| **Улучшения:** | **Атака —** ковка, литье металла, доменная печь (кузница)<br>**Броня —** чешуйчатая броня для животных, кольчуга для животных, пластинчатая броня для животных (кузница)<br>**Очки здоровья** – родословная (конюшня)<br>**Скорость** – коневодство (конюшня)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*Гунны первыми начали использовать стремена и поэтому получили технологическое преимущество над другими армиями, когда в 3 веке они двинулись на запад. Всадники уверенно сидели в седле и могли атаковать противника с пикой в руках. При этом удару передавалась вся сила всадника и скачущей лошади, и все это происходило благодаря стременам. До этого всадники, вооруженные пиками, не считались грозной силой (единственное исключение - кавалерия Александра Македонского). Появление тысяч всадников с пиками оказало огромное влияние на развитие военного дела в конце античных веков. Римские военачальники были вынуждены нанимать конных варваров в поддержку своим знаменитым легионам. Воинов армии гуннов, а затем и монголов, называли тарканами.*

*Лучшие всадники становились элитой тарканов. Они перемещались на большие расстояния, неожиданно атаковали и мгновенно уходили из-под ответного удара, если у противника было численное преимущество. Их главным козырем была скорость, но в открытом бою они значительно уступали тяжелой кавалерии.*



# Осадные орудия



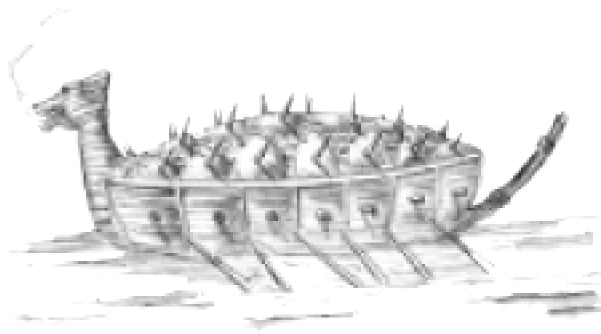
## Петарда

Пехотное подразделение, вооруженное взрывчаткой и способное нанести огромный урон зданиям; неэффективно против других подразделений.

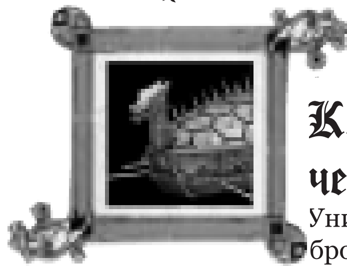
| | |
|---|---|
| **Создается:** | в замке |
| **Эффективен против:** | зданий, стен, осадных орудий |
| **Неэффективен против:** | лучников, баллист, конных лучников, мангонелей |
| **Улучшения:** | **Атака —** осадная инженерия (университет)<br>**Скорость производства —** воинская обязанность (замок)<br>**Сопротивление обращению —** вера, ересь (монастырь) |

*В средние века порох сначала использовали только в огнестрельном оружии в качестве боевого заряда, но со временем ему нашли и другое применение. Подрывные пороховые заряды научились использовать, чтобы взрывать ворота замков и другие препятствия.*

*Слово петарда произошло от французского слова, означающего порыв ветра. При необходимости воин в доспехах доставлял петарду на место взрыва и поджигал фитиль. Если фитиль по какой-либо причине сгорал слишком быстро, бомбардир погибал.*



# Корабли



## Корабль-черепаха и усиленный корабль-черепаха

Уникальное подразделение корейцев. Медлительный, бронированный боевой корабль; применяется для уничтожения вражеских кораблей на близком расстоянии. Корабль черепаху можно построить в порту после того, как будет построен замок (у корейцев два уникальных подразделения; второе – боевая повозка, стрелковое подразделение).

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в порту |
| **Эффективен против:** | огневых кораблей, брандеров |
| **Неэффективен против:** | бомбард, монахов |
| **Улучшения:** | **Броня** — килевание (порт)<br>**Скорость** — сухой док (порт)<br>**Уменьшенная стоимость** – судовой плотник (порт)<br>**Сопротивление обращению** — вера, ересь (монастырь) |

*Во время войны с Японией в 1592 году судьба Кореи и, возможно, Китая зависела от того, удастся ли перекрыть морские пути, по которым японцы подвозили подкрепления и боеприпасы для сухопутных войск, закрепившихся на материке. Корейский адмирал Ли Сун Син одержал две блестящие победы над японским флотом с помощью кораблей-черепах, первых бронированных боевых кораблей в истории. У этих кораблей была очень низкая осадка и закругленные борта, по форме корпуса корабли напоминали черепаху, вдоль длинных бортов на них устанавливались пушечные батареи. Они не были приспособлены к войне в открытом море, но идеально подходили для боевых действий у побережья, где вода относительно спокойна. Японские корабли ничего не могли противопоставить им в бою. Большая часть ядер просто отскакивала от закругленных бортов, а из-за того, что борт был сплошным, практически невозможно было взять корабль-черепаху на абордаж. Вражеские корабли, не защищенные броней, быстро выходили из строя под плотным пушечным огнем.*

# Другие подразделения



## Миссионер

Уникальное подразделение испанцев. Передвигается быстрее монаха, но у него хуже обзор и дальность обращения. В отличие от монаха миссионер не может поднимать реликвии. В остальном, он также лечит дружественные подразделения и обращает в свою веру вражеские подразделения. Миссионера можно создать в монастыре, но для этого сначала нужно построить замок (у испанцев два уникальных подразделения; второе – конкистадор, кавалерийское подразделение).

| | |
|---|---|
| **Создается:** | в монастыре |
| **Эффективен против:** | тевтонских рыцарей, боевых слонов |
| **Неэффективен против:** | лучников, рыцарей, легкой кавалерии синих налетчиков |
| **Улучшения (в монастыре):** | **Обращение зданий и осадных орудий** — искупление<br>**Скорость** — рвение<br>**Очки здоровья** — просветление<br>**Обращение вражеских монахов** — примирение<br>**Увеличение дальности обращения** — ксилография<br>**Сокращение времени восстановления** — вдохновение<br>**Сопротивление обращению** — вера, ересь |



*Когда европейцы осознали, что Колумб открыл два новых континента, они поняли, насколько важным шагом может стать обращение туземных жителей в Христианство. Испанцы, португальцы и другие народы Европы посылали своих монахов, которых называли миссионерами, в Новый свет, чтобы они обращали местное население в свою веру и несли им спасение души. Миссионерами становились люди с отличным здоровьем, рвением и несгибаемой верой. Им часто приходилось забираться в самые дикие места и жить среди людей совершенно другой культуры и веры. Часто миссионеры гибли от рук туземцев, которые не желали отказываться от своей веры или отождествляли монахов с болезнями и войнами, которые несли выходцы из Европы.*

# Глава 4

# Технологии

В The Conquerors Expansion появились несколько новых технологий, которые увеличивают экономический и военный потенциал ваших цивилизаций. Кроме этого теперь у каждой цивилизации есть своя уникальная технология. Более подробно о том, какие технологии могут изучать цивилизации, можно узнать в Приложении в разделе Новые подразделения и технологии.

## Экономические и военные технологии



### Родословная

Родословная (в конюшне) увеличивает очки здоровья всех верховых подразделений.

*В средние века воинам нужны были лошади, выдерживающие длинные переходы, пригодные для разведки, способные перевозить грузы и выдерживать вес тяжеловооруженного рыцаря. Тщательный отбор животных привел к возникновению множества различных пород. Особенно быстро коневодство развивалось на территории стран, в чьем распоряжении были лучшие пастбища. На Ближнем востоке и в Азии с той же целью выводились различные породы верблюдов.*



### Караван

Караван (на рынке) увеличивает скорость торговых телег и торговых лодок, и они быстрее привозят золото.

*В средние века торговля развивалась очень быстро: заканчивались времена, когда крестьянин грузил товары на телегу и вез продавать их в город, теперь несколько телег, запряженные лошадьми или другими ездовыми животными, перевозили товары на большие расстояния. Караваны были значительно более эффективны, так как ими было проще управлять, и их было легче защищать. Само слово «караван» пришло к нам из Персии, обычно таким словом называли группу торговцев, пересекающую пустыню или другую опасную местность. Наиболее известным торговым маршрутом в средние*

*века был Великий шелковый путь, начинавшийся в Китае и заканчивающийся в Константинополе или на восточном побережье Средиземного моря.*



## Лекарственные травы

Лекарственные травы (в монастыре) увеличивают скорость выздоровления подразделений, расквартированных в здании.

*Несмотря на то, что анатомию и физиологию в развитых странах начали изучать задолго до научно-промышленной революции 18-19 веков, медицина оставалась неточной наукой, опирающейся на практические знания. Первые устные, а впоследствии и письменные, рецепты лекарств и процедуры были открыты опытным путем. Одним из главных составляющих медицины того времени были лекарственные травы, чьи целебные свойства выявлялись в ходе экспериментов. Наличие опытного травника в средневековом городе или деревне значительно повышало уровень жизни местного населения.*



## Ересь

Ересь (в монастыре) принуждает ваши подразделения умирать, а не переходить на сторону противника при обращении. Вы все равно теряете подразделение, но зато оно не переходит на сторону врага.

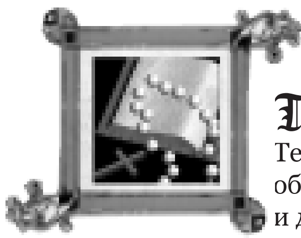
*Со временем Христианство в Европе столкнулось с рядом сложных проблем, в том числе и с ересью. Это слово вошло в обиход в 13 веке и означало мнение или доктрину, полностью противоречащую церковным догматам. Новые теории возникали с ошеломляющей скоростью. Философы, изучавшие библию, предлагали новые толкования. Контакты с язычниками приводили к искажению догматов в отдаленных провинциях. Любой человек, пытавшийся по иному истолковать библию, рисковал быть обвиненным в ереси. Иерархи христианской церкви считали ересь самым страшным грехом и множество людей, обвиненных в ереси, в средние века были сожжены на костре.*



## Парфянская тактика

Парфянская тактика (на стрельбище) улучшает обычную броню и защиту от стрел у верховых лучников.

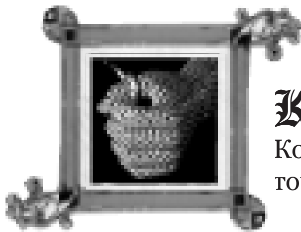
*Конные лучники Парфянского царства (теперь это часть современного Ирана), славились тем, что умели вести огонь по преследовавшему их противнику, посылая стрелы в сторону, противоположную движению своих лошадей. Это очень раздражало наступавших воинов, особенно, если они были слишком медлительны, чтобы сократить расстояние и догнать отступавших. И хотя парфяне жили в древние времена, их тактика была взята на вооружение и с успехом использовалась другими более поздними цивилизациями, в чьих армиях были конные лучники. Выражение «парфянская стрела» означает заключительную фразу, произнесенную человеком в конце разговора.*



### Теократия

Теократия (в монастыре). Когда группа монахов (или миссионеров) обращает вражеское подразделение, только один монах теряет веру и должен восстановиться, чтобы повторить попытку обращения. Значительно увеличивает силу группы монахов и уменьшает необходимость постоянного контроля монахов.

*Теократией называется форма правления, при которой глава государства является одновременно его религиозным главой, одобренным божественными силами. Если люди верят в это, правительство может заставить их выполнить практически любой приказ. В таком государстве огромной властью обладают монахи и религиозные лидеры. При контактах с другими цивилизациями, в которых религия не имеет такого влияния, может возникнуть ситуации, при которой эти цивилизации быстро перейдут в другую веру.*



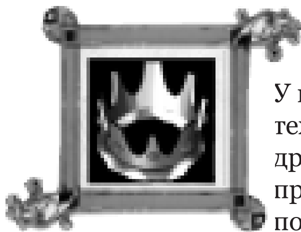
### Кольцо лучника

Кольцо лучника (на стрельбище) повышает скорострельность и точность стрельбы.

*Большинство средневековых стрелков из лука оттягивало тетиву до груди, чтобы произвести прицельный выстрел. Английские лучники с длинными луками оттягивали тетиву до скулы, увеличивая дальность стрельбы. Лучники из Азии придумали специальное кольцо, позволяющее оттянуть тетиву до уха и даже дальше. Это изобретение позволило значительно повысить эффективность и без того мощных клееных азиатских луков.*

## Уникальные технологии





У каждой цивилизации есть своя уникальная технология, которую не могут изучать другие цивилизации. Как правило, уникальная технология позволяет улучшить уникальное подразделение или дает бонус команде.

### (Ацтеки) Захватнические войны

Захватнические войны (в замке) увеличивают атаку всей пехоты.

*Если во время обычных войн между городами или государствами не удавалось захватить достаточно пленников для проведения жертвенных ритуалов, ацтеки и их соседи организовывали так называемые цветочные или захватнические войны, чтобы пополнить запас пленников. Воины-ацтеки с удовольствием принимали участие в таких войнах, так как они являлись прекрасной возможностью прославиться и повысить свой социальный статус.*

## (Бритоны) Йомены

Земельные наделы (в замке) увеличивают дальность стрельбы лучников и усиливают атаку башен.

*Длинный лук был изобретен в Уэльсе и стал излюбленным оружием англичан во времена Эдуарда I, который первым понял, насколько эффективным может быть это оружие. Английские лучники наводили ужас на французские армии во время столетней войны. Вольные англичане, которых называли йоменами, охотно вербовались в армию, их привлекали высокое жалование и возможность привести трофеи из Франции, и за счет этого обеспечить себе безбедное будущее.*

## (Византийцы) Логистика

Логистика (в замке) позволяет катафрактам затаптывать врагов.

*Византийская цивилизация более чем на тысячу лет пережила Римскую империю, главным образом из-за искусного использования небольших прекрасно обученных армий против хуже обученных и вооруженных, но более многочисленных врагов. Прекрасно мотивированные воины, отлично обученные офицеры, сильные военные традиции и налаженное тыловое обеспечение позволяли создавать сильные немногочисленные армии. Главной ударной силой византийской армии были катафракты, которые могли обстреливать противника из луков с дистанции или затаптывать пехоту в ближнем бою.*

## (Кельты) Ярость кельтов



Ярость кельтов (в замке) увеличивает прочность (очки здоровья) осадных орудий.

*Британские воины-кельты были очень эмоциональны и славились резкими перепадами боевого духа. Ярость кельтов - это особое состояние крайней агрессии, которого старались избегать все враги кельтов. Но если натиск кельтов не давал моментального результата, их боевой дух падал, и иногда среди них даже начиналась паника. Если предводители армии кельтов умели управлять настроением своих подчиненных, это делало войско кельтов в несколько раз опаснее.*

## (Китайцы) Ракеты

Ракеты (в замке) увеличивают стрелковую атаку чу ко ну и баллист.

*Именно китайцы изобрели взрывчатое вещество, которое сейчас мы называем порохом. Они широко использовали его в ракетах, как для фейерверков, так и в военных целях. И хотя китайцам так и не удалось добиться того, чтобы ракеты летели точно в цель, они эффективно применяли ракеты против неприятеля, который впервые сталкивался с этим оружием. Ракеты производили много шума, извергали дым и огонь и летели с огромной скоростью. Они разрушали все на своем пути и, взрываясь, могли нанести большой урон.*

## (Франки) Скеггокс

Скеггокс (в замке) увеличивает дальность стрельбы метателей топоров.

*Скеггокс (или бородатый топор) получил свое название из-за удлиненной нижней кромки лезвия, длина лезвия намного превышала длину крепления топора к рукоятке. Скеггокс - это усовершенствованный вариант франчески - метательного топора, благодаря которому франков и стали называть франками. Скеггокс мог использоваться как в рукопашной, так и в качестве метательного оружия. До появления кавалерии франки воевали в пешем строю, когда отряд франков приближался к вражескому отряду, воины из передних рядов метали во врага топоры. Это вносило сумятицу в ряды врагов, некоторые получали раны, у других топоры застревали в щитах и затрудняли*

*передвижение. После этого франки стремительно сближались с противником и сражались в рукопашную мечами или запасными топорами.*

## (Готы) Анархия

Анархия (в замке, в Эпоху замков) позволяет создавать хускерлов в казармах (у готов две уникальные технологии; вторая – мобилизация).

*Племенной уклад готов прекрасно подходил для общества кочевников, которые никогда не задерживались надолго на одном месте. Они могли внезапно появиться ниоткуда и так же быстро исчезнуть. Армии готов всегда были плохо вооружены, так как у них не было своего постоянного производства, но никто не мог чувствовать себя в безопасности, если вдруг появлялись слухи о том, что готы снова выступили в поход.*

## (Готы) Мобилизация

Мобилизация (в замке, в Эпоху империй) повышает скорость производства подразделений в казармах (у готов две уникальные технологии; вторая – анархия).

*Кочевые племена, такие как готы, могли очень быстро собрать боеспособную армию. Вся их цивилизация по своей сути была армией на марше. Молодые готы с детства учились воевать. Все мужское население могло в течение нескольких часов превратиться в воинов. Другие цивилизации старались не позволить готам подобраться к ним поближе, а уж если это происходило, предпочитали с ними не ссориться.*

## (Гунны) Атеизм

Атеизм (в замке) увеличивает время, которое должно пройти, чтобы одержать победу, построив Чудо света или захватив реликвии, и снижает стоимость технологии «шпионы».



*Язычество или полное отсутствие веры у гуннов дало римлянам повод считать их людьми второго сорта. Гуннов, в свою очередь, не сдерживали никакие законы или религиозные ограничения, они могли бы только излишне тормозить цивилизацию, постоянно находившуюся в движении. Гунны не верили в монументы и артефакты, они жили в основном насущными заботами.*

## (Японцы) Катапаруто

Катапаруто (в замке) позволяет быстрее сворачивать и разворачивать требюшеты и повышает их скорострельность.

*В историческую эпоху, когда традиции самураев влияли на весь уклад жизни в Японии, огромное внимание уделялось воспитанию и культуре отдельно взятого воина. После того как власть захватили более прагматичные правители, они предпочли добиваться побед за счет численности армии, часто привлекая на службу людей с низким социальным статусом. Внедрялись новые военные технологии, появилось огнестрельное оружие, развивались осадные орудия, необходимые для захвата вражеских замков. Во время последней великой битвы с участием самураев, крепость защитников была практически полностью разрушена осадными орудиями.*

## (Корейцы) Огненные снаряды

Огненные снаряды (в замке) увеличивают дальность стрельбы мангонелей.

*Общеизвестно, что порох изобрели в Китае, но, несмотря на это, многие полагают, что ракеты, а возможно, и порох впервые начали применяться в качестве оружия в корейском государстве Корё. Историки того времени упоминают о ракетах и пушках Корё, способствовавших многочисленным победам корейской армии. Государствам Корё и Чосон требовалась сильная армия, так как только море и река Амноккан отделяли*

*их от могущественных врагов.*

## (Майя) Эльдорадо



Эльдорадо (в замке) увеличивает очки здоровья воинов-орлов.

*Война часто бывает гораздо более жестокой, когда сталкиваются две абсолютно непохожих друг на друга культуры. Коренное население Южной и Центральной Америки было потрясено появлением конкистадоров, носивших доспехи, сражавшихся стальным оружием, ездивших верхом на лошадях, выращивающих боевых собак и применяющих огнестрельное оружие. Кровавые жертвы, ритуалы и фанатизм индейцев, в свою очередь, шокировали испанцев. Майя оказались очень серьезными противниками, не желающими без борьбы отдать европейцам свои сокровища.*

## (Монголы) Сверло

Сверло (в замке) увеличивает скорость передвижения осадных орудий.

*Одним из секретов успеха монгольской армии была потрясающая дисциплина воинов в бою. То, что в других армиях достигалось за счет сложных систем званий и боевых традиций, в монгольской армии отрабатывалось во время постоянных тренировок в бескрайних степях. Монгольская армия могла так быстро передвигаться и наносить удар, что это часто ставило в тупик более многочисленные и хорошо вооруженные армии, с которыми сражались монголы.*

## (Персы) Погонщики слонов

Погонщики слонов (в замке) увеличивают скорость боевых слонов.

*Слонов было нелегко использовать в битве, так у этих животных плохое зрение, но очень хорошее обоняние, они довольно медлительны и им не нравится, когда их ранят. Персы разработали специальную программу обучения слонов и наездников, чтобы повысить их боевые качества.*

## (Сарацины) Фанатизм

Фанатизм (в замке) увеличивает очки здоровья верблюдов и мамлюков.

*В основе побед великих мусульманских армий лежала скорость и вера воинов в своё предназначение. Сильные религиозные убеждения позволяли мусульманам подавить страх, который испытывал обычный воин и проникнуться чувством неуязвимости, с чем редко справлялись их враги. В результате небольшие армии одерживали великие победы, несоизмеримые с их численностью и вооружением.*

## (Испанцы) Превосходство

Превосходство (в замке) повышает боевые навыки крестьян и позволяет более эффективно строить и ремонтировать здания в разгар боевых действий.

*Испанским крестьянам жилось особенно тяжело в ту эпоху, когда никто не мог похвастаться легкой жизнью. Разница заключалась в том, что на территории Испании в средние века велись бесконечные войны, так как христианские государства стремились отвоевать полуостров у сарацин, вторгнувшихся в Испанию в 8 веке. Поэтому испанским крестьянам постоянно приходилось браться за оружие. Силу испанских крестьян на своей шкуре в полной мере испытала и армия Наполеона в начале 19 века.*

## (Тевтоны) Зубчатая стена

Зубчатая стена (в замке) увеличивает дальность стрельбы замков и силу атаки замков, башен и ратуш, позволяя пехоте, расквартированной в здании, вести огонь по противнику.

*Тевтоны совершали крестовые походы в Восточную Европу, в отличие от остальных народов, воевавших в Святой земле. Тевтоны научились строить неприступные замки, позволявшие небольшому гарнизону, состоявшему из нескольких рыцарей и солдат контролировать территорию на много миль вокруг замка.*

## (Турки) Артиллерия

Артиллерия (в замке) увеличивает дальность стрельбы крепостных башен, бомбард и пушечных галеонов.

*Первые огнестрельные орудия и пушки обслуживались наемниками и профессиональными военными, которые работали на того, кто больше заплатит. В эпоху позднего средневековья такими нанимателями часто были турки, контролировавшие большую часть торговых путей на востоке. Это позволило туркам набраться опыта и с успехом применить артиллерию при штурме Константинополя и других христианских крепостей.*

## (Викинги) Исступление

Исступление (в замке) увеличивает скорость восстановления здоровья викингами.

*Во время боя берсеркеры викингов впадали в исступление, напоминающее сумасшествие. Это состояние описывали так: начинался озноб, дрожь, стук зубов. Затем резко поднималась температура тела, лицо краснело. Потом человек впадал в ярость, он мог выть как дикие животные (свидетели говорят, что видели, как берсеркеры зубами откусывали куски от своих щитов), и начинал крушить все на своем пути. Когда ярость спадала, у берсеркера начиналась апатия или депрессия, и он мог не выходить их этого состояния в течение нескольких дней.*

# Глава 5

# Техническая поддержка

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.
Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте www.nd.ru в разделе “Пользователям”.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.
При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики надо:

1. Запустить ярлык “Диагностика DirectX”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.
2. В открывшемся окне перейти на закладку “Экран” (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.
3. Перейти на закладку “Звук” (Sound) и провести тест DirectSound.
4. Нажать кнопку “Сохранить все сведения...” (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык “Сведения о системе”, который вы можете найти в программной группе “Техническая поддержка”.
2. В появившемся окне выбрать “Файл” (File) / “Экспорт” (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) - он может быть довольно большим.

Microsoft® Age of Empires® II: The Age of Kings. © Microsoft Corporation.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», 127030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 6, телефон: (495) 786-96-52 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 786-96-52, e-mail: zakaz@nd.ru.